

Apples inflytande på grafiska användargränssnitt

Apple's influence on graphical user interfaces

Carl Ahlbom

Masterarbete

Mediekultur

2011

MASTERARBETE	
Arcada	
Utbildningsprogram:	Mediekultur
Identifikationsnummer:	3424
Författare:	Carl Ahlbom
Arbetets namn:	Apples inflytande på grafiska användargränssnitt
Handledare (Arcada):	Jutta Törnqvist
Uppdragsgivare:	
<p>Sammandrag:</p> <p>Syftet med detta arbete är att undersöka och presentera hur företaget Apple Inc. påverkat grafiska användargränssnitt. I detta arbete har det visat sig att Apple har haft – och har ett mycket stort inflytande på grafiska användargränssnitt. I början spreds Apples grafiska användargränssnitt till datorer och senare till internet och bl.a. musikspelare samt olika mobila apparater. Apple har haft och har fortfarande, en konsekvent formgivning i dess användargränssnitt och produkter överlag, vilka är lätta att bekanta sig med och använda. Apples inflytande gäller både mjuk- och hårdvara. Apple har i över två decenniers tid satt standarder på flera olika användargränssnitt och påverkar konstant trender i digital kommunikation och dessutom nöjesindustrin. De inflytanden Apple haft på grafiska användargränssnitt är huvudsakligen visuella: Apples skrivbordsmiljö och dess ikoner tillsammans med Apples produkter är globalt kända och har ett kontinuerligt inflytande på grafiska användargränssnitt. Detta arbete visar bl.a. att Apple inte endast påverkat grafiska användargränssnitt, utan också att den visuella stilen som Apple använder i sina grafiska användargränssnitt, är konstant imiterad och kopierad. Det är också visat att Apple har ett betydande inflytande på grafik på internet.</p>	
Nyckelord:	Apple, grafiskt användargränssnitt, skrivbordsmiljö, ikon, operativsystem, internet, OS X, iOS
Sidantal:	47
Språk:	Svenska
Datum för godkännande:	15.12 2011

MASTER'S THESIS	
Arcada	
Degree Programme:	Media culture
Identification number:	3424
Author:	Carl Ahlbom
Title:	Apple's influence on graphical user interfaces
Supervisor (Arcada):	Jutta Törnqvist
Commissioned by:	
<p>Abstract:</p> <p>The purpose of this thesis is to present and examine the influences the company Apple Inc. has had on the graphical user interface. In this thesis it has appeared that Apple has had a wide influence on graphical user interfaces. Apple's influence on the GUI first started to spread into computers and later on to the internet and also music players and mobile devices. Apple has had and still has a consistent design in its products and its GUI's in general, which are easy to approach and to use. Apple's influence can be seen in the development of both hardware and software. Apple has for over two decades set the standards of several graphical user interfaces, and is continuously influencing the trends in digital communication and also the entertainment industry. The influences Apple has had on the graphical user interfaces are mainly visual; Apple's desktop environment and its icons together with the design of Apple's products in general, are globally known and they continuously influence graphical user interfaces. This thesis shows that Apple not only has influenced graphical user interfaces, but also that the visual style Apple uses in its GUI's, is imitated and copied constantly. It is also shown that Apple has a considerable influence on internet graphics.</p>	
Keywords:	Apple, graphical user interface, desktop environment, icon, operative system, internet, OS X, iOS
Number of pages:	47
Language:	Swedish
Date of acceptance:	15.12 2011

OPINNÄYTE	
Arcada	
Koulutusohjelma:	Mediakulttuuri
Tunnistenumero:	3424
Tekijä:	Carl Ahlbom
Työn nimi:	Applen vaikutus graafisiin käyttöliittymiin
Työn ohjaaja (Arcada):	Jutta Törnqvist
Toimeksiantaja:	
<p>Tiivistelmä:</p> <p>Tämän opinnäytetyön tarkoitus on tutkia ja esittää miten yritys Apple on vaikuttanut graafisiin käyttöliittymiin. Tässä työssä on ilmennyt että Applella on ollut ja vieläkin on, iso vaikutus käyttöliittymien ulkonäköön ja niiden kehitykseen. Alussa Applen vaikutus käyttöliittymiin alkoi näkyä tietokoneissa ja myöhemmin internetissä ja mm. musiikkisoittimissa ja kannettavissa laitteissa. Applella on ollut ja on vieläkin johdonmukainen suunnittelu sen käyttöliittymissä ja tuotteissa yleisesti, joita on helppo lähestyä sekä käyttää. Applen vaikutus graafisiin käyttöliittymiin koskee sekä ohjelmisto- että laitteistopuolta. Apple on yli kahden vuosikymmenen asettanut standardeja graafisiin käyttöliittymiin ja vaikuttaa jatkuvasti trendeihin sähköisessä viestinnässä sekä viihde-ollisuudessa. Vaikutteet jotka Applella on ollut käyttöliittymiin ovat pääasiallisesti visuaalisia; Applen työpöytäympäristö ikoneineen yhdessä Applen tuotteiden kanssa ovat levinneet laajalle ja niillä on jatkuva vaikutus käyttöliittymiin. Tämä opinnäytetyö näyttää että Apple ei ainoastaan ole vaikuttanut graafisiin käyttöliittymiin, vaan myös että Applen graafisten käyttöliittymien visuaalinen tyyli imitoidaan ja kopioidaan jatkuvasti. On myös ilmennyt että Applella on huomattava vaikutus internet grafiikkaan.</p>	
Avainsanat:	Apple, graafinen käyttöliittymä, työpöytäympäristö, ikoni, käyttöjärjestelmä, internet, OS X, iOS
Sivumäärä:	47
Kieli:	Ruotsi
Hyväksymispäivämäärä:	15.12 2011

INNEHÅLL / CONTENTS

1	INLEDNING.....	6
1.1	Problemdiskussion	7
1.2	Frågeställningar.....	7
1.3	Syfte, mål och målgrupp.....	8
1.4	Avgränsning	8
1.5	Metod	9
1.6	Begreppsdefinitioner	10
1.7	Tidigare forskning.....	12
2	BAKGRUNDEN AV GUIN.....	14
2.1	Xerox PARC	14
2.2	Projectet Macintosh	15
2.3	Apples riktlinjer	16
2.4	Apples skrivbordsmiljö.....	17
2.5	Striden om GUIn.....	20
3	iOS PÅVERKAN PÅ GUIN OCH INTERNET	28
3.1	iOS ikon design	29
4	APPLES HEMSIDOR.....	36
5	ANALYS.....	42
6	KÄLLFÖRTÄCKNING	46

1 INLEDNING

Företaget Apple Inc. har under de senaste åren blivit alltmer synlig och populär inom IT-världen. Det är som om företaget Apple, eller egentligen brandet ”Apple” har blivit en sorts trend, en del av en livsstil, nästan en kult, även om dess mjuk- samt hårdvara till största dels varit betydligt dyrare i jämförelse med dess konkurrenter.

Kommunikationens mängd och ökande hastighet har aldrig varit lika stor som den är i dagens läge. Och detta ökar. I det informationssamhälle vi lever i idag, konsumeras alltmer elektronik i strävan efter att mer effektivt kunna kommunicera, alltså sända och ta emot information. Apple är en av de mest synliga brand nuförtiden då man diskuterar digital kommunikation, både i form av konkret hårdvara och även i mindre konkret form såsom t.ex. olika tjänster och applikationer, vare det i samband med professionellt bunden kommunikation, eller nöje. Jag poängterar här digital kommunikation.

Eftersom digitala tjänster nuförtiden är så vardagliga, lägger man inte längre märke till deras utseende från en analytisk synpunkt, i alla fall ej på samma sätt som man gjorde i början, då bl.a. datorer började säljas för privatpersoner. Alla digitala tjänster som används nuförtiden har alla en sak gemensamt: det grafiska användargränssnittet. Det grafiska användargränssnittet har en mycket större betydelse än vad de flesta förstår. Det grafiska användargränssnittet gör inte endast användningen av varan i fråga, mer attraktiv på estetisk nivå, eller mer effektiv på praktisk nivå, utan det ger också en viktig helhetsbild av verktyget i fråga. Det grafiska användargränssnittet kan räknas som ett viktigt verktyg för att nå mer effektiva och behagliga erfarenheter då man diskuterar digital kommunikation.

Apple var en pionjär när det kom till utvecklingen av det grafiska användargränssnittet av datorer. Företaget Apples utveckling av det grafiska användargränssnittet har inte endast påverkat utseendet på bl.a. datorer, telefoner och t.ex. musikspelare som så aktivt används idag, utan det har även gett oss riktlinjer, kanske rentav medvetna eller mindre medvetna krav på hur olika digitala tjänster bör se ut och fungera.

1.1 Problemdiskussion

Grafiska användargränssnitt påträffas dagligen på olika sätt och på olika ställen. I den alltmer digitaliserade och medialiserade värld vi lever i idag, är det nästan sällsynt att inte träffa på ett eller annat grafiskt användargränssnitt i någon form. Vare sig det i form av en jobbdator, mobiltelefon eller t.ex. en bilradio, så kommer konsumenten i kontakt med det ett grafiskt användargränssnitt. P.g.a. de digitala tjänsternas enorma utbud, samt deras lätta tillgänglighet, så processerar inte konsumenterna hur tjänsterna ser ut eller fungerar från ett direkt, aktivt perspektiv; man försöker vänja sig vid en produkts utseende samt "ramar" runt dess användbarhet, utan att dess mera tänka på varför just produkten ser ut som den gör, eller fungerar som den gör. M.a.o. kunde man säga att bilden man fått av en digital produkt eller tjänst, har bildats på en relativt passiv nivå. Man tänker sällan på att de grafiska användargränssnitten är väl genomtänkta, formade, optimerade samt noggrant testade och konstant förbättrade. Apple har från första början varit exemplarisk på utvecklingen av attraktiva, fungerande system, i synnerhet då det talas om designen på human-interface och via detta utvecklingen av GUI:n d.v.s. det grafiska användargränssnittet.

P.g.a. ovannämnda orsaker skriver jag detta arbete. Jag anser att det finns för lite analyser och forskningar gällande grafiska användargränssnitt överlag, och synnerligen då man vill understryka Apple, som ändå anses vara vägledaren av utformningen av intuitiva, konsekventa och lätta att lära, grafiska användargränssnitt.

1.2 Frågeställningar

- Var kan man se att Apple haft inflytande på det grafiska användargränssnittet?
- Hur har utseendet på operativsystem och design på internet påverkats av Apple?
- Vad är orsaken till att just Apple varit en så stor påverkare på detta?

1.3 Syfte, Mål och Målgupp

Syftet med detta arbete är undersöka Apples påverkning på det grafiska användargränssnittet. Det jag vill undersöka och presentera i detta arbete är:

- Att hitta och analysera faktorer som påverkat de grafiska användargränssnitt som vi är vana med idag. Som utgångspunkt och stöttepelare används Apple.

Målet med detta arbete är

- Att ge klarhet i hur ett effektivt användargränssnitt kan göras mer effektivt, behagligt och attraktivt m.h.a. den grafiska aspekten.
- Att hjälpa till att förstå åt vilken riktning framtida grafiska användargränssnitt skrider, genom att undersöka Apples kontinuerliga design, och via detta dess påverkning.

Målguppen för detta arbete är;

- Aktiva datoranvändare
- Eventuellt blivande GUI designers
- Media / IT-inriktade personer

1.4 Avgränsning

Jag kommer i detta arbete att huvudsakligen koncentrera mig på Apples datorers operativsystems utseende, samt inflytandet detta haft på allmän webbdesign. Som utgångspunkt gäller m.a.o. Apples utveckling av det grafiska användargränssnittet. Arbetet kommer att innehålla analyser på grafik såsom ikoner och symboler, samt menyer – dessa är de huvudsakliga elementen då man vill diskutera det grafiska användargränssnittet. Huvudpunkten i detta arbete ligger på operativsystemen iOS och OS X och deras design av det grafiska användargränssnittet.

Arbetet kommer ej att dess mera koncentrera sig på jämförelser mellan t.ex. mobiltelefoner av märken Nokia, Samsung, HTC eller liknande, gentemot Apples iPhone.

Arbetet kommer ej heller att försöka presentera djupare meningar eller budskap i grafiska användargränssnitt eller-, och dess ikoner och symboler.

Det centrala är att hitta de faktorer som gjort Apples användargränssnitt antingen effektiva och fungerande, eller ineffektiva och onödigt svåra.

Arbetet tar ej ställning till hur grafiska användargränssnitt, och dess olika element borde ha utformats, eller bör utformas, dock kommer jag att jämföra tidigare forskningsresultat som betonar effektiv användbarhet, med Apples grafiska användargränssnitt.

Arbetet vill ge en inblick i hur bra, det som tidigare gjorts, fungerar i dagens läge, genom att jämföra företaget Apples initiativ i utvecklingen av det grafiska användargränssnittet, gentemot tidigare undersökning.

1.5 Metod

Forskningens syfte är att utreda hur Apples design av GUI:n påverkat andra användargränssnitt. Dessutom vill forskningen visa var Apples inflytande kan ses och dessutom ge klarhet i hur mycket Apple fungerat som en vägvisare då man talar om det grafiska användargränssnittet. Eftersom det grafiska användargränssnittet i allmänhet är ett element som påträffas globalt med olika syften och på olika plattformar så kan man ej t.ex. hitta direkt statistik på mängden på hur mycket Apple har inverkat på GUI:n, men man kan ändå undersöka var rötterna till allmänt kända och globalt uppskattade element i GUI:n kommer ifrån.

Det centrala är hitta svar på frågor som undersöker orsaker till att Apple antingen har haft och har, eller ej haft och ej har inflytande på det grafiska användargränssnittet. Detta arbetes metod har som utgångspunkt att undersöka ämnet genom att kvantitativt jämföra olika källor som gjorts i tidigare undersökningar inom detta område. Analyser på visuella objekt som tillhör skrivbordsmiljön och ikoner av olika slag är viktigt i detta arbete, eftersom de är så styrande i GUI:n och används som standarder i många medier.

Dessutom undersöks det vem som kommit först ut med olika delar av GUI:n för att bättre förstå vem som fått inflytande av vem, samt för att ge klarhet var rötterna av standarden på olika grafiska användargränssnitt ligger.

1.6 Begreppsdefinitioner

Grafiskt användargränssnitt

Med grafiskt användargränssnitt menar jag i detta arbete de element som används för att underlätta interaktionen mellan människa och datorn. Det grafiska användargränssnittet är uppbyggt av bl.a. bilder, text, fönster, ikoner, knappar, verktygsfält och menyer. Till det grafiska användargränssnittet räknas också t.ex. hårdvara såsom musen eller likande, men numertiden menar man oftast de grafiska element som finns på skärmen, när man vill diskutera grafiska användargränssnitt. Det gäller alltså de verktyg användaren använder för att inmata data eller för att få fram data.

På engelska heter det grafiska användargränssnittet Graphical User Interface och förkortas GUI. Termen GUI används i detta arbete emellanåt som en synonym för termen grafiskt användargränssnitt.

Ikon

Ikonerna är i grafiska användargränssnitt bilder som antingen representerar program eller filer. Ikonerna har oftast flera funktioner; de kan bl.a. fungera som genvägar till filer och program samt man kan manipulera dessa: antingen kopiera och flytta dem, eller t.ex. radera eller duplicera dem.

På internet stöter man också på olika symboler och ikoner, men deras utseenden och funktioner är inte lika konsekventa som på operativsystem på en dator – en bild på ett frågetecken på en internet sida menar oftast ”hjälp” men kan också t.ex. betyda en slumpmässig funktion.

Meny

Med meny menar jag i detta arbete ett fält i vilket användaren har möjligheten att välja mellan olika funktioner inom ett operativsystem eller ett program i ett operativsystem. Menyer innehåller ofta olika kategorier och är ofta indelade i huvudmeny och därefter undermeny. Den vanligaste sortens meny som används nuförtiden är s.k. ”drop-down meny” vilken fungerar genom att man först väljer rubriken på huvudmenyn, varefter undermenyerna kommer fram.

Fönster

Med fönster menas i detta arbete de rektangulära fält, inom vilka t.ex. program fungerar eller var filer uppvisas. Fönster används för att underlätta användarens arbete inom skrivbordsmiljön, genom att klargöra för användaren vilken t.ex. fil hör till vilket fönster. På samma sätt som olika tavlor har olika ramar, har olika filer olika fönster då man öppnat filerna.

Skrivbordsmiljö

Med metaforen ”skrivbordsmiljö” menas den huvudsakliga miljön en datoranvändare arbetar i; man öppnar mappar, skriver på papper och slänger skräp i papperskorgen etc. Skrivbordsmiljön är det mest centrala elementet då man diskuterar grafiska användargränssnitt gällande datorer. I dagens läge använder de flesta datorer en skrivbordsmiljö som standard av det grafiska användargränssnittet. Skrivbordsmiljön består av ikoner, verktyg, paneler, fönster, menyer etc., som är grundpelarna i grafiska användargränssnitt. Skrivbordsmiljön skiljer sig från de traditionella datorsystem mestadels via dess estetiska utseende; skrivbordsmiljön erbjuder mer visuella, m.a.o. grafiska verktyg, än de tidigare miljöerna som bestod av enbart kommandorader med text.

Skrivbordsmiljön hålls i regel oförändrad, men kan oftast vid behov skräddarsys m.h.a. så kallade ”teman”. Att ändra på skrivbordsmiljön utseende är i dagens läge möjligt i de flesta fallen, men förändringarna görs oftast på den visuella, ej den funktionsmässiga sidan; t.ex. datoranvändare vill ofta ändra miljön till något som man gillar, bl.a. färger, bakgrundsbilder etc., men användarna vill ofta hålla systemets funktioner oförändrade. Orsaken till att skrivbordsmiljö oftast hålls, samt att användarna vill hålla skrivbords-

miljöns funktioner oförändrade är p.g.a. att det är mer effektivt och ”säkert” att jobba i miljöer man känner till, miljöer som är konsekventa i funktionell mening.

WIMP

WIMP är en förkortning som kommer från de engelska orden windows (fönster), icons (ikoner), menus (menyer) och pointing devices (mus eller liknande).

OS X

Operativsystemet som används i Apples datorer.

iOS

Operativsystemet som används i Apples mobila apparater. Till de mobila apparaterna hör; iPhone, iPod touch, iPod Nano och iPad.

1.7 Tidigare forskning

Direkt vetenskaplig forskning på Apples inverkan på grafiska användargränssnitt, eller användargränssnitt överlag, är mycket knapp. Den största delen av forskning som omfattar grafiska användargränssnitt består antingen av samlade undersökningar gällande användbarhet av datorer överlag, eller allmänna tester på t.ex. vilka element på skärm är effektiva eller ej. Undersökningar av användbarhet har tidigare baserat sig på antingen psykologiska riktlinjer eller resultat som baserat sig på statistik som fås av testpersoner som testat någon mjukvara. Företaget Apple som utvecklar och producerar grafiska användargränssnitt av olika slag utger oftast dokumentation av varan i fråga. Dokumentationen som publicerats används ofta som ett stöd och en röd tråd då man gör undersökningar i detta ämne.

Forskning gällande användbarhet överlag har gjorts mycket mer än forskning inom grafiska användargränssnitt. Dessutom har det gjorts mycket mera undersökningar som utgått från ett kognitivt perspektiv än från ett direkt grafiskt eller användarvänligt. Orsaken till detta är relativt självklar: att undersöka en eller flera personers erfarenhet av grafiska användargränssnitt från ett psykologiskt perspektiv är mycket mer hållbart, än att undersöka t.ex. Apples grafiska användargränssnitt gentemot ett annat. Den avgörande faktorn i detta ”dilemma” är att användaren, d.v.s. människan, hålls i relation till uppdateringar av operativsystem eller annan mjukvara såsom program, mycket oförändrad.

2 BAKGRUNDEN AV GUIN

När man undersöker grafiska användargränssnitt och dess utveckling så stöter man snabbt på information gällande företaget Apple och dess utveckling som ett företag, samt Apple som en central påverkare av det användargränssnitt som vi använder idag. Även om företaget Apple ej direkt var grundaren av de grafiska användargränssnitt som vi känner till idag, eller det första företaget som kom ut med ett grafiskt användargränssnitt, så var det ändå Apple som tog de viktigaste åtgärderna för att utveckla det, samt visa vägen för standarderna gällande användargränssnitt.

Då det grafiska användargränssnittets funktion är att fungera som ett verktyg mellan människan och hårdvaran, behövs det dessutom verktyg dessa emellan. Den fulla meningen av termen ”grafiskt användargränssnitt” kom först i användning då musen blev en central del av användning av datorer. Även om man tidigare använde sig åt av en skärm och tangentbord, så började man allmänt tala om ett grafiskt användargränssnitt först efter ibruktagandet av musen och ”WIMP”; de element som tillhör skrivbordsmiljön.

Musen hade redan uppfunnits 1964 av Douglas Engelbart, men kom till allmänt bruk först 20 år senare i samband med Apples Macintosh, vilken jag diskuterar mera i kapitel 2.2. (www.arstechnica.com)

2.1 Xerox PARC

Det första stora framsteget inom utvecklingen av det grafiska användargränssnittet skedde i mitten av 70-talet inom företaget Xerox. Ett av företagets undersöknings- laboratorier gick vid namnet Xerox PARC (Palo Alto Research Center), och det var här den första datorn med ett s.k. ”grafiskt användargränssnitt” föddes. Datorn hette ”Xerox Alto”, och senare kom Xerox ut med en efterföljare av Alto med en del förbättringar som hette ”Xerox Star” (<http://xeroxstar.tripod.com/>). Denna dator innehöll kriterierna för det grafiska användargränssnittet: systemet fungerade i en skrivbordsmiljö och GUIn styrdes med mus. Xerox hade designat denna dator för individuell användning

men inte ändå för hembruk: Xerox koncentrerade sig på att bygga system till företag och kunder med specialbehov. Dessa datorer var unika med sina grafiska användargränssnitt och innovativa möjligheter, men bl.a. därför också extremt dyra.

Nu hade alltså termen ”GUI” samt metaforen ”skrivbordsmiljö” tagits i bruk inom ”dator-världen”, men inga datorer hade sålts så att företaget gjort vinst på dessa, eller att datorerna nått hemmen. Steve Jobs, en av Apples grundare ändrade drastiskt på detta. Efter att Jobs tillsammans med en arbetsgrupp besökt Xerox PARC, ansåg Jobs att ett GUI som fungerade med en skrivbordsmiljö, var framtiden för datorer. En viktig aktör på Xerox PARC var Alan Kay, som utvecklade användargränssnitt. Alan Kay gjorde senare arbete tillsammans med Apple.

2.2 Projektet Macintosh

Efter besöket på Xerox PARC tog det inte länge förrän Apple kom ut med en dator som fungerade med ett grafiskt användargränssnitt. 1983 kom Apple ut på marknaden med datorn ”Apple Lisa”, döpt efter Jobs dotter. Apple Lisas efterfrågan visade sig ändå inte vara så stor som önskat. Samtidigt som projektet ”Lisa” utvecklades så jobbade en av Apples anställda, Jeff Raskin, med ett projekt som gick vid namnet ”Macintosh”.

År 1984 kom Apple ut med den första datamaskinen som tillhör Macintosh-serien. Apples Macintosh var menad för hemmabruk. Datorn gick vid namnet ”Macintosh 128K” (se bild 1) och Apple satsade mycket mera pengar på reklamen för denna produkt än på de tidigare. Macintosh 128K sålde ej så mycket som Apple önskat, men blev ändå den första datamaskinen med ett grafiskt användargränssnitt som fått stor finansiell framgång. (Wilbert O. Galitz, 2002, s.8)

De huvudsakliga innovativa aspekterna med Macintosh var de grafiska; Macintosh 128K fungerade med en s.k. ”WYSIWYG” (what you see is what you get) - mentalitet. Detta betydde bl.a. att de typsnitt konsumenten såg på skärmen, skulle se likadana ut om de skrivits ut. Macintoshens vackra grafiska användargränssnitt, dess lätta användning, och sättet det fungerade var revolutionella. Det var också nu som musen börjades

användas allmänt. IBM och Microsoft som samtidigt jobbade med datorer fick bråttom med att håll i kapp med Apple.

Dessutom hade Steve Jobs intresse för typografi och kalligrafi. Detta hade en positiv inverkan på typsnittens påverkan på hela operativsystemet. Systemet blev estetiskt sett mer attraktivt och intressant. Operativsystemet använde ett simpelt typsnitt som hör till sans-serif familjen (se rubrikerna i detta arbete), vilket är bra för läsning från skärm (Irmeli Sinkkonen, Hannu Kuoppala, Jarmo Parkkinen, Raino Vastamäki, 2008, s. 109). Macintosh 128K satt nya standarder på s.k. ”desktop-publishing” d.v.s. skrivbordsmiljö-relaterad publicering. Dessutom blev grafisk design mycket lättare p.g.a. denna produkt tack vare GUI:n.



Bild 1. Macintosh 128 K – den första datamaskinen som använder ett grafiskt användargränssnitt, är menad för massan och har stor finansiell framgång.

2.3 Apples riktlinjer

Apples revolutionella Macintosh 128K hade nu blivit en stark vägvisare för världen. Apple hade inte endast det grafiska användargränssnittet som trumf men också faktumet att Apple själv tillverkade sin mjukvara, samt också designade den största delen av hårdvaran.

Konkurrenten Microsoft som utvecklade mjukvara, gjorde samarbete med andra företag såsom IBM och Hewlett-Packard, som ansvarade för hårdvaran. Bill Gates, en av Microsofts grundare var också mycket övertygad av Apples innovativa riktlinjer. En

kommentar av Gates från 1984 speglar bra, hur positiv respons Apples grafiska användargränssnitt fick, då Macintosh 128K kom ut på marknaden. Bill Gates kommenterade Apples produkt på följande sätt:

"To create a new standard, it takes something that's not just a little bit different; it takes something that's really new, and really captures people's imagination. And the Macintosh – of all the machines I've seen – is the only one that meets that standard." (Bill Gates på Macintosh Conference 1984)

Steve Jobs som tidigare medverkat i Lisa-projektet och numera jobbade som chef för Macintosh avdelningen hade starka visioner på operativsystemets grafiska utseende och användbarhet. Datorerna skulle vara attraktiva och lätta att använda. Det Jobs ville understryka var användarvänligheten. Jobs hade från första början velat poängtera att det inte är funktionerna som är de mest centrala i deras system, utan användbarheten. Simpelhet är ett nyckelord när det kommer Apples design. I en av Apples manualer som utkom ett år efter den första Macintoshen kan detta också påträffas:

"The Macintosh is designed to appeal to an audience of nonprogrammers, including people who have previously feared and distrusted computers. To achieve this goal, Macintosh applications should be easy to learn and to use. To help people feel more comfortable with the applications, the applications should build on skills that people already have, not force them to learn new ones. The user should feel in control of the computer, not the other way around. This is achieved in applications that embody three qualities: responsiveness, permissiveness, and consistency." (Inside Macintosh Volume 1, 1985, s.8)

2.4 Apples skrivbordsmiljö

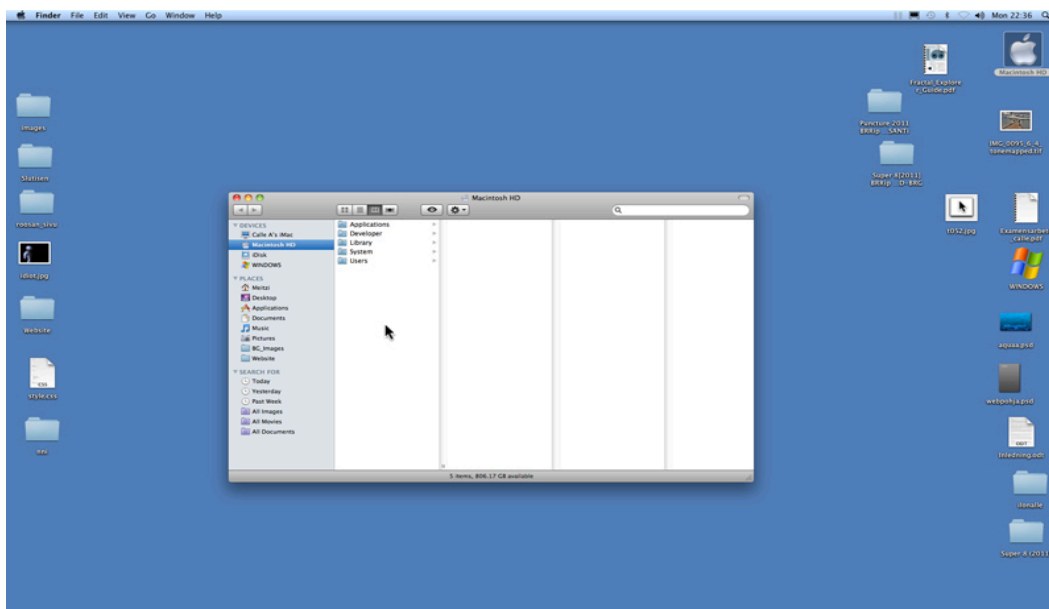
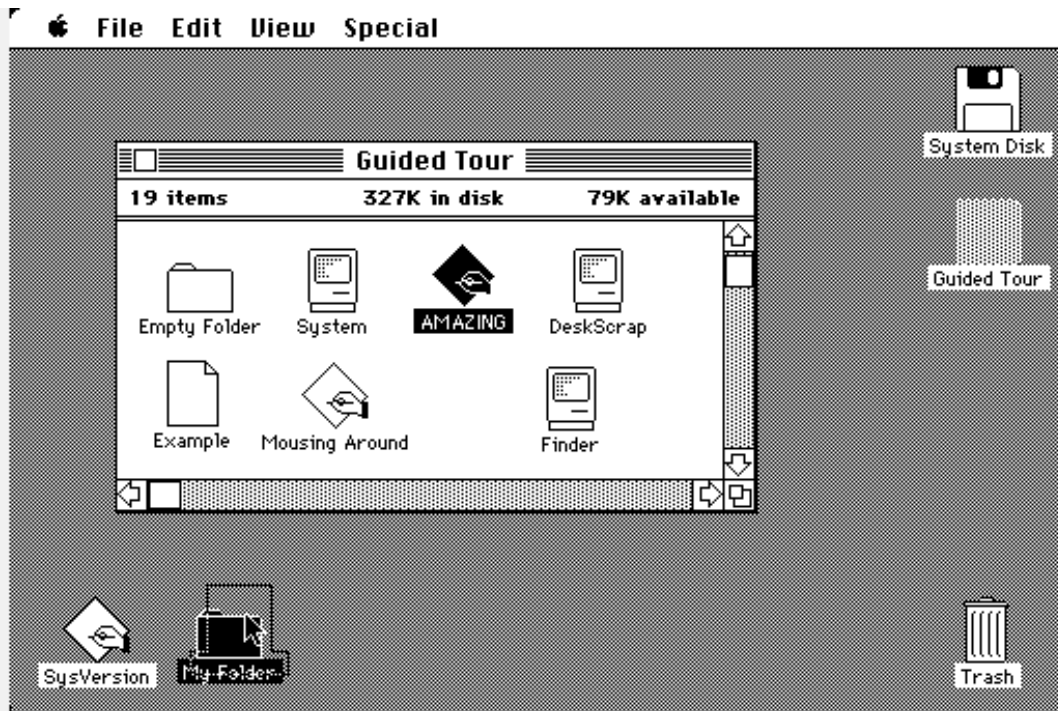
När nu Apple, med Steve Jobs i spetsen, hade satt som utgångspunkt att utveckla deras kommande produkter med ett grafiskt användargränssnitt som standard, så började man alltmer tala om "WIMP" och "skrivbordsmiljön" på ett mer allmänt plan. Jobs som underströk användbarhet via enkelhet och företaget Apples riktlinjer som underströk att

producera produkter som fungerade konsekvent, hade effekter som kan ses fortfarande idag i Apples produkter och GUIn allmänt.

Skrivbordsmiljön som t.ex. Macintosh 128K fungerade i, saknade inget som WIMP står för: fönstren, ikonerna, menyerna och panelerna fungerade bra på Macintoshen i samband med musen. Skrivbordsmiljön fungerade i en färgvärld som bestod av gråskala, vilket betyder att man jobbade i en miljö med färgerna vitt, svart samt olika nyanser av grått (se bild 2). Applikationen som tillät användaren att bl.a. flytta, kopiera, namnge samt radera filer, eller starta upp program, hette Finder. Ikonerna som t.ex. papperskorgen, fungerade som effektiva hjälpmedel för användaren och gav dessutom p.g.a. deras grafiska natur, en mer ordentligt känsla av att man jobbade i en ”riktig”, fullständig skrivbordsmiljö. En viktig aspekt i Macintoshens skrivbordsmiljö var också att fönstren kunde placeras på och under varandra. (www.toastytech.com)

att Apples produkter hållit samma linje som det gjort från första början. Apples operativsystem som används i bordsmaskiner och bärbara datorer idag heter OS X. I detta operativsystem finns det flera element som direkt härstammar från 80-talet, då den första datorn, som använde sig av ett grafiskt användargränssnitt, började säljas med finansiell framgång. Nedan har jag räknat upp några av de mest centrala element som fortfarande används i dagens läge (2011), men som har sina rötter i Apple Lisa och Macintosh 128K:

- Filhanteraren heter Finder
- Huvudpanelen ligger överst på skärmen
- Apples logotyp sitter i vänstra övre hörnet av huvudpanelen (Finder)
- Markören som styrs med mus är en svart pil
- Ikonerna sitter på ”skrivbordet” och har namnet under dem
- Fönstren som öppnas har rubriken i mitten och stängs från det vänstra övre hörnet



Eftersom Apples design på GUI:n visade sig vara så fungerande, och Jobs visioner gällande konsekvens inom operativsystem visat sig vara så populära, så är det inget under

Dessa exempel är endast några av alla de grafiska element eller funktioner som Apple har burit med sig alla dess år (1983-2011). Under denna tidsperiod har det skett massvis av utveckling på egentligen alla plan då det kommer till datorer, GUI, digital kommunikation o.s.v., men samtidigt har också många delar av det grafiska användargränssnittet följt med hela tiden.

Det är en självklarhet att bl.a. grafiken är mycket mera utvecklad i dagens läge och att designen och dess trender är bundna med tiden. Just p.g.a. detta är det återigen intressant att se att Apple ändå hållit sin kontinuerliga linje och sparat en del element en så lång tid (jämför bild 2 & bild 3).

2.5 Striden om GUIn

Apples stora framgång medförde sig också bekymmer för företaget. Det ytterst populära grafiska användargränssnittet som företaget Apple lanserat hade bl.a. den effekten, att också företaget Microsoft tillsammans med Hewlett-Packard började utveckla sina system med liknande stil. Metaforen ”skrivbordsmiljö” var ett av de mest centrala begreppen gällande GUI inom dator världen fr.o.m. att Apple satt den första Macintoshen ut på marknaden. Microsoft hade tidigare gjort samarbete med Apple genom att bl.a. hjälpa Apple utveckla program eller licensera program till Apple. När Microsoft 1985 kom ut med dess operativsystem som gick vid namnet Windows 1.0 så reagerade Apples chefer snabbt på hur likadant det såg ut som Apples. Windows 1 hade nästan identiska fönster och paneler som användes av Apple och dessutom nästan identiska program. Microsoft kom ut med Write och Paint som rentav var som kopior av Apples motsvarande MacWrite och MacPaint.

I samband med publiceringen av Windows 1.0 var det mycket nära att en rättegång skulle ha tagit form. Apples verkställande direktör John Sculley (v.d. 1983-1993) ville åklaga Microsoft och Hewlett-Packard för kopiering av GUIn. Det diskuterades om en likadan ”look and feel”. Microsoft försvarade sig med att de börjat utvecklingen av deras GUI redan förrän Macintoshen publicerats. Xerox återigen ville anklaga Apple för kopiering, men åtalen lades snabbt ner p.g.a. brist på bevis. Ironiskt nog hade bägge två

företagen (Apple och Microsoft) fått sin huvudsakliga inspiration från Xerox. Dessutom var Microsoft den största utvecklaren och skaparen av mjukvara för Apple.

Efter ett antal möten kom Apple och Microsoft till en överenskommelse som gick ut på att Apple skulle ge Microsoft rättigheten att hålla sitt grafiska utseende i Windows 1.0 och Microsoft skulle fortsätta att utveckla program för Apple. Dessutom skulle Microsoft bl.a. ej licensera mjukvaran Excel till andra företag förutom Apple, inom de kommande två åren. Detta avtal var något som många av användarna av Apples produkter blev mycket besvikna på. Via detta avtal förlorade Apple sin ställning som primär utvecklare av GUIn. Detta fall har talats om som det största misstaget i data-industrins historia.

När Microsoft den 1:a november 1987 kom ut på marknaden med Windows 2.0 och fortfarande använde ett grafiskt användargränssnitt som Apple så stark höll som sitt eget, så åklagade Apple Microsoft för kopiering av GUIn. Apple hade ju två år tidigare gjort avtal med Microsoft och levde i tron att avtalet endast gällde Windows 1.xx och ej senare versioner. I Windows 2.0 hade nu Microsoft dessutom fönster som kunde placeras på varandra såsom i t.ex. Apple Lisa och Macintosh 128K (se kapitel 2.4) och hela GUIn var fortfarande extremt lika Apples (se bild 4). Rättegången varade ända till 1994 och slutade till Microsofts godo. De huvudsakliga orsakerna till att Microsoft vann, hade mestadels att göra med att domarna ansåg att Apple inte kunde ha rättigheter på endast idéer. Det att domstolen ansåg att Microsoft följt de krav som gjorts i avtalet, och faktumet att man ej kan ha upphovsrätt på idéer eller på grafiska användargränssnitt allmänt sett, ledde till Apples förlust. (<http://www.lowendmac.com>)

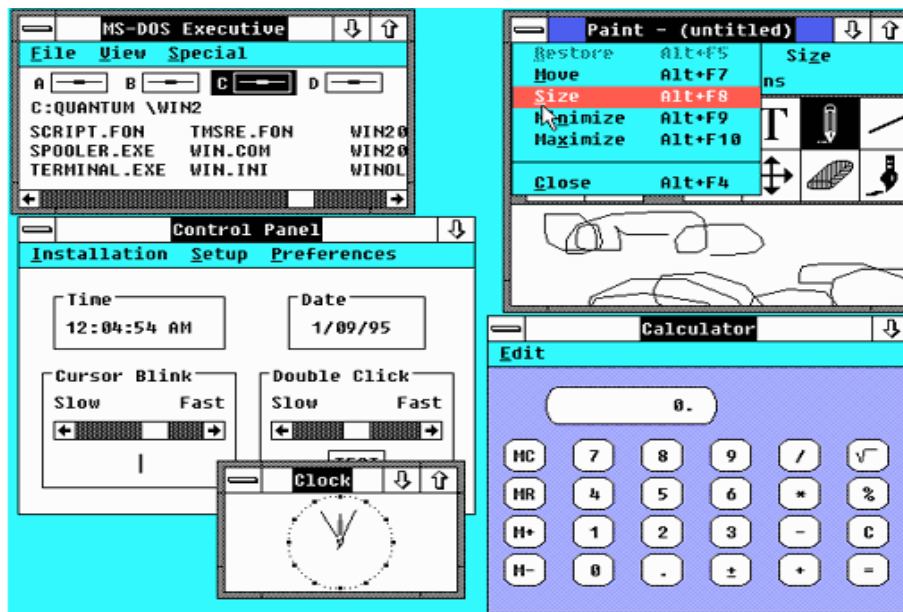


Bild 4. Microsofts Windows 2.0 skrivbordsmiljö var mycket lik Apples

Efter att de juridiska åtgärderna var avklarade fortsatt ändå samarbetet mellan dessa två enorma IT-företag. Apple och Microsoft gjorde - och gör än idag konstant samarbete och avtal med varandra. År 1997 gjorde Apple ett avtal med Microsoft som gick bl.a. ut på att Apple skulle ta Microsofts Internet Explorer som sin regelmässiga webbläsare och Microsoft skulle fortsätta utveckla mjukvara såsom Microsoft Office för Apple. Dessutom köpte Microsoft aktier för 150 miljoner dollar av Apple. Dessa aktier var ändå sådana som ej gav rätt till Microsoft att påverka beslut inom företaget Apple.

När Steve Jobs 1997 på en Apple konferens avslöjade att dessa två börjat samarbeta så var åskådarnas reaktioner mycket fördelade; en del trodde det var ett skämt och andra var bara förvirrade. Salen fylldes med både buande och skratt.

Apple har blivit kritiserad för att ha försökt bli en ägare av det grafiska användargränssnittet. Å andra sidan blev Apple också kritiserad för att inte tidigare kämpat mera för GUI:n då det första avtalet gjordes med Microsoft. Man kan fråga sig om ett grafiskt användargränssnitt är något som någon borde få äga överhuvudtaget, eller om det skall vara möjligt att ha patent på GUI:n. Att ha patent på t.ex. design på ikoner är en sak för sig, men det grafiska användargränssnittet är mycket mer omfattande och abstrakt till sin natur. När det kommer till invecklade system som grundar sig på grafik och olika element med olika funktioner så är det mycket svårt att försöka tillämpa krånglig juridik

med i det hela. På en etisk nivå kunde man påstå att det är en positiv grej att rättegångarna gick som de gick. När Steve Jobs presenterade samarbetet med Microsoft så förklarade han att de båda parterna kommit till ett beslut som var tillfredställande för båda (Apple och Microsoft) eller kanske snarare Jobs och Gates, och dessutom fått en överenskommelse på ett moget, diplomatiskt sätt. (Mac World Expo Conference 1997, Boston U.S.A.)

Det är ofta som juridiska hinder eller olika företags konkurrens helt enkelt gör att utvecklingen av olika produkter går långsammare än de kunde. Det var kanske bra för allmänheten att dessa två ”ärkefiender” hittade en kompromiss. Att Apple skulle ha vunnit åtalet som föddes på 80-talet anser jag inte skulle haft någon större inverkan på användargränssnitten vi använder idag. De grafiska användargränssnitten som ses på datorer på slutet av 90-talet är egentligen ganska olika. När man jämför Windows 98, versionen som Microsoft utkom med 1998, med Apples dåvarande operativsystem OS 8 så kan man genast se att de börjat bli mer olika, även om Windows GUIs rötter ligger i Macintoshen och Macintoshens GUI i Xerox Star. Det centrala är att GUIs utveckling fortsatt och fortfarande fortsätter i de största företagen och att företagen både får nytta av varandra i form av konkurrens blandat med samarbete

1998 hette Apples operativsystem OS 8.0. Även om Windows och Apples operativsystem år 1998 ej hade ett lika tydligt identiskt utseende numera som på 80-talets slut, så kan man ändå se paralleller i skrivbordsmiljön då man granskar Apples OS 8.0 (se bild 5) och Windows 98 (se bild 6). De mest centrala elementen är vertikalt vända i dessa skrivbordsmiljöer som man ser när man placerar bilder av bägge skrivbordsmiljöer bredvid varandra (jämför bild 5 & bild 6).

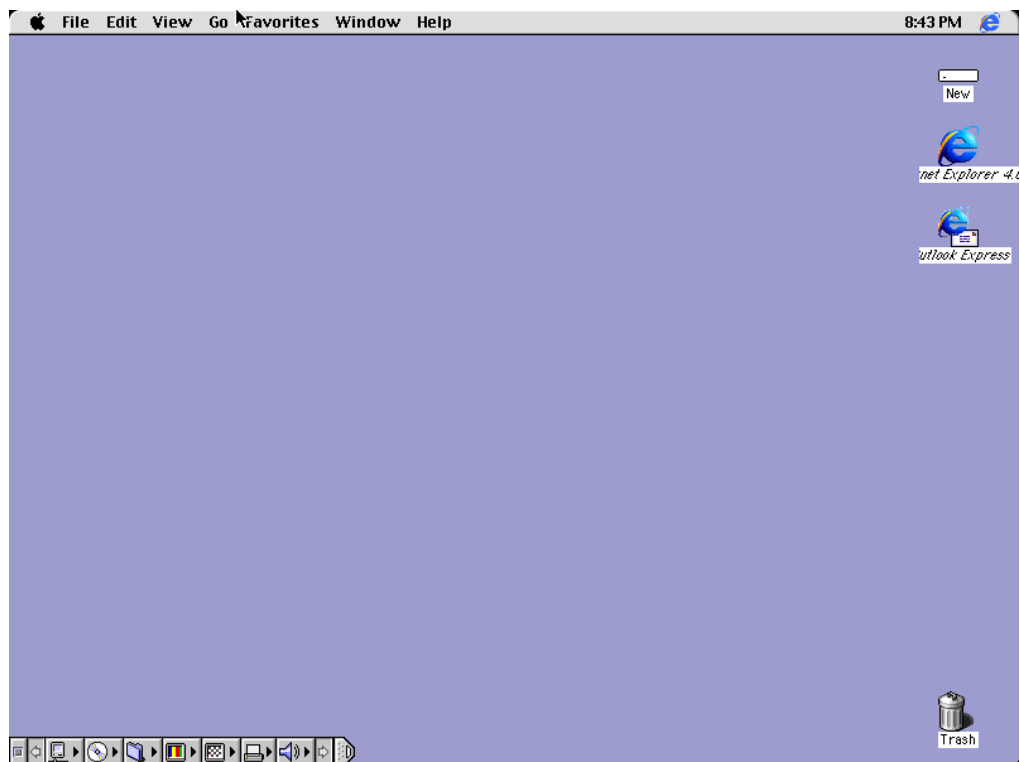


Bild 5. Apples OS 8.0 skrivbordsmiljö från 1998

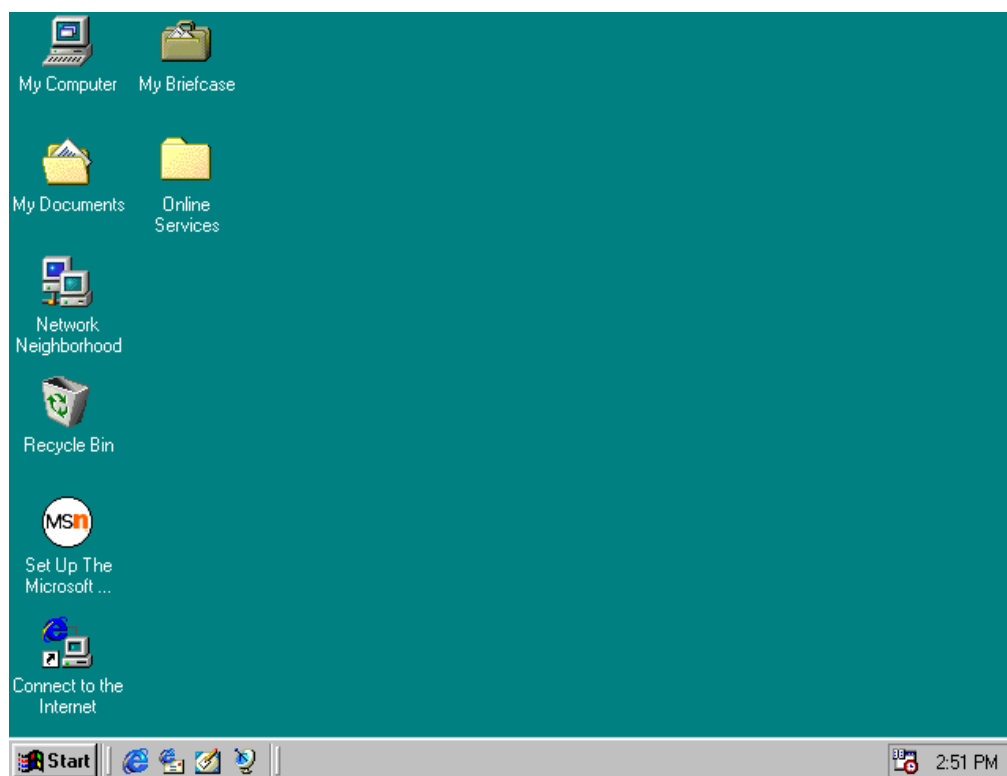


Bild 6. Microsoft Windows 98 skrivbordsmiljö från 1998

De mest centrala punkterna är:

- Huvudpanelen på OS 8.0 ligger fortfarande uppe – I Windows 95 och 98 ligger den nere
- Apples logotyp och Windows är också motsatta vertikalt sett
- Klockan är i motsatt position vertikalt sett
- 1998 blev den gråa färgen ("platinum grey") en grund för framtida GUI:n

År 2001 utkom Apples OS X efter OS 9. Samtidigt utkom Windows XP. Det som bägge två operativsystem hade gemensamt var att de båda två använde mera rundhet. T.ex. hörnen på fönstren var ej numera räta vinklar, hörnen hade blivit mjukare. Windows XP använde nu också blått som sin huvudfärg vilket skiljde mycket från Apples GUI.

När man i dagens läge diskuterar kritik av GUI:n på operativsystemen så har det allmänt talas om att Microsoft borde skapa ett helt nytt operativsystem för att nå något lika vackert och avancerat som Apples är i dagens läge. Att direkt mäta hur mycket inflytande Apples design haft på t.ex. Microsoft och vice versa, är omöjligt, men när det börjar dyka upp kommentarer från företagets egna anställda gällande ämnet så kan man konstatera att åtminstone det är konstant debatt om ämnet. I en intervju gjord för en webbplats (<http://www.pcr-online.biz/>) år 2009 med Simon Aldous, en av avdelningscheferna på Microsoft, dök det upp att den nyaste Windows versionen vid namnet Windows 7 hade fått inflytande av OS X:s GUI. Han kommenterade detta bl.a. såhär:

..."What we've tried to do with Windows 7 – whether it's traditional format or in a touch format – is create a Mac look and feel in terms of graphics. We've significantly improved the graphical user interface, but it's built on that very stable core Vista technology, which is far more stable than the current Mac platform, for instance"...

Andra anställda på Microsoft började fort förklara att detta ej stämde, men detta väckte en hel diskussion på nätet om ämnet, igen.

Windows 7 kom ut år 2009, samtidigt som Apples operativsystem OS X Snow Leopard. Den tidigare versionen av Windows hette Vista och den tidigare versionen av OS X

hette Leopard. Både Vista och Leopard var mycket “skinande” och hade reflekterande ytor. I Apples ännu tidigare operativsystem Tiger, fanns dessa redan i “Dock-panelen”, panelen längst nere med ikoner för programmen, men i samband med Windows 7 (se bild 7) och Snow Leopard (se bild 8) blev dessa effekter ännu mer tydliga. Dessutom var nu ikonerna i Windows 7:an större och mer utvecklade såsom i OS X.

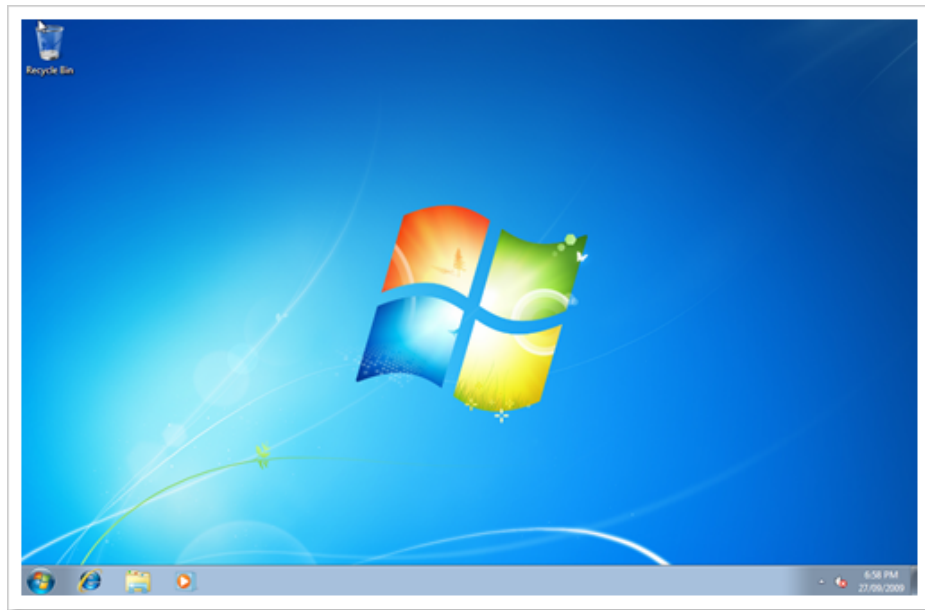


Bild 7. Skrivbordsmiljön i Windows 7

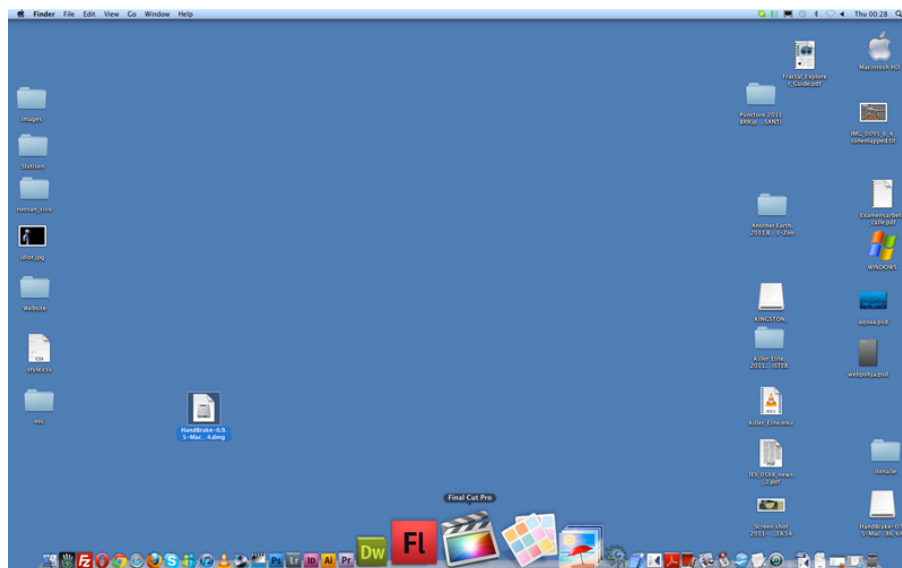


Bild 8. Skrivbordsmiljön i OS X Snow Leopard

Man kan fråga sig om Windows och Apples GUI återigen börjat likna varandra mer och mer? Personligen har jag i nästan tio års tid använt Windows och OS X parallellt med varandra. OS X har redan en längre tid haft ett mer glasaktigt och skinande utseende på sin skrivbordsmiljö än Windows.

Apples inflytande på GUI:n kan också undersökas på många olika plan förutom datorer. I början av 2000-talet, började Apple aggressivt expandera sig till andra områden än datorer och andra IT-lösningar. År 2000 trängde sig Apple in på nöjesvärlden och den mobila marknaden likaså.

3 IOS PÅVERKAN PÅ GUIN OCH INTERNET

I detta kapitel vill jag kort presentera hur iOS påverkat det grafiska användargränssnittet och internet. Eftersom iOS är något som är så populärt i dagens läge och kanske det mest inflytelserika operativsystemet, så ville jag medta detta i mitt arbete.

Efter milleniumskiftet började Apple ta åtgärder för att erövra nya marknader. År 2000 kom Apple ut på marknaden med iTunes, ett musikprogram som tillät användaren att bygga upp bibliotek av musik och lyssna på den. Ett år senare kom iPoden som blev snabbt världens mest sålda bärbara musikspelare. Musikspelaren iPods grafiska användargränssnitt var mycket simpelt: det bestod endast av listor med filer. Mjukvaran iTunes däremot följde bra samma stil som Apples dåvarande operativsystem OS 9, med dess gråa färg. Detta var någonting som var förväntat eftersom det var ju Apple själv som också designat applikationen.

Eftersom de första versionerna av musikspelaren iPod till en början endast var stödda av Apples operativsystem, så började också försäljningen av Macintosh datorer öka. Dock började Apple redan år 2002 sälja versioner som fungerade ihop med Windows. Under årens lopp har Apple kommit ut med olika variationer av iPoden, såsom iPod Nano och iPod shuffle som började säljas 2005 och 2007 tillsammans med iPod touch. Största skillnaderna mellan dessa är att iPod Nano är mindre och har ett mindre minne än iPod Touch och att iPod Shuffle ej har en skärm överhuvudtaget. En viktig funktion i dessa musikspelare var också att de inte endast stödde musikfiler utan de kunde även användas som små bärbara externa hårddiskor och man kunde också t.ex. filma video med iPod Touchen. En viktig funktion som iPod Touchen också hade och har var att den kan anslutas till internet trådlöst.

Det grafiska användargränssnittet var också förnyat på den nya iPoden. Den hade tre mekaniska knappar, men den styrdes huvudsakligen med pekskärmen, vilken alltså var, och är den huvudsakliga GUI:n.

År 2007, samma år som iPod Touch kom ut på marknaden, kom också Apples första mobila telefon, iPhone ut till konsumenterna. Apple hade alltså från år 2000 till år 2007 erövrat marknader på nöjesbranschen och mobil kommunikation. Musikprogrammet iTunes, musikspelarna iPod och mobiltelefonen iPhone fick världen, återigen att se på företaget Apple från ett helt nytt perspektiv. Dessutom fungerade dessa apparater i full-

ständig harmoni med Apples operativsystem OS X som utkommit år 2002. Sättet hur lätt det var att synkronisera sina apparater med Apples OS, ledde snabbt till att konsumenterna mer och mer började överväga om även OS X var något för dem. P.g.a. att Apples bärbara apparater, vare det sig i form av musikspelare eller telefoner, fungerade så bra tillsammans med Apples datorers operativsystem så spred sig också Apples GUI snabbt till personer som ej ens ägde en Apple dator.

År 2010 när Apples elektroniska läsplatta iPad, med pekskärm kom ut på marknaden, döpte Apple operativsystemet till iOS. Tidigare, i samband med iPhone talade man om iPhone os, men nuförtiden tillhör iPod Nano, iPod Touch, iPhone och iPad iOS. Den mest kända versionen av iPod i dagens läge är den fjärde generationens iPod Touch, som är till sitt fysiska utseende nästan identisk med telefonen iPhone och läsplattan iPad. Den största skillnaden med dessa tre är de funktioner de innehåller, och att iPaden är fysiskt större (se bild 9). De största likheterna är utseendet på det grafiska användargränssnittet, hårdvaran och mjukvaran.



Bild 9. Produkter som använder iOS. Från vänster till höger: iPod touch, iPhone, iPad

3.1 iOS ikon design

Som jag tidigare nämnde i kapitel 2.5 hade Apple redan tidigare i OS X börjat använda ett reflekterande, glasaktigt utseende på den grafiska formgivningen av dess operativsystem och dess ikoner. I iOS följer Apple dessa drag mycket konsekvent. Dessutom är

ikonerna de viktigaste elementen då man använder iOS; som utgångspunkt möter användaren först ikonerna i iOS, som en början på navigeringen. En viktig funktion i iOS är att man kan bl.a. bläddra och navigera åt olika riktningar m.h.a. olika fingerrörelser. Dessa fingerrörelser kan också ses i Apples bärbara datorers mus eller ”touchpad”, vilket återigen påminner om Apples GUIs konsekvens.

Panelen längst ner med dess ikoner har en reflekterande bas. Ikonerna, som är de allra viktigaste i iOS GUI har en glasaktig yta och en liten skugga som får dem att se mindre platta ut. Alldeles vanliga konsumenter kan göra applikationer för iOS och bifoga en ikon för sin applikation. Apple har riktlinjer som bör följas då man vill ge en grafisk form för ikonerna eftersom den skall passa in i Apples GUI. Grundläggande krav är bl.a. dimensionerna på ikonerna samt filformatet. Dessutom tilläggs följande visuella effekter på ikonerna efter att man uppladdat den för användning i iOS:

- rundade hörn
- skugga
- reflekterande skinande

Dessa ovannämnda effekter tillämpas till alla ikoner som kommer in på iOS. Om man tog en ikon med transparent, genomskinlig bakgrund så skulle den utvecklas i iOS på följande sätt (se bild 10):

(<http://www.developer.apple.com>)



Bild 10. En ikon som fått visuella effekter i iOS.

Andra telefoner såsom t.ex. Nokia använder också primärt ikoner för navigering och för att öppna applikationer. Internet är den plats där iOS och dess ikoner haft den största inverkan. I dagens läge, år 2011, stöter man konstant på olika ikoner på nätet

och i operativsystem. Ikoner som fungerar som direkta länkar för olika funktioner som att t.ex. dela med sig information på sociala medier som Facebook eller Twitter, eller funktioner som går ut på att beställa en tjänst såsom RSS, presenteras oftast m.h.a. ikoner. Apples iOS har tydligt påverkat utseendet på dessa ikoner bland andra. Dock är det helt upp till den grafiska formgivaren av webbplatsen i fråga, hur dessa ikoner ser ut, men till en största del har dessa ikoner långt samma effekter som automatiskt tilläggs i iOS.

Den RSS-ikon som används idag (se bild 11) tog först i bruk av webbläsaren Mozilla Firefox och blev en standard efter att Microsofts Internet Explorer började använda den. Apple använde fortfarande sin egen ikon (se bild 12) en längre tid. Apples ikon är klart mycket tydligare: eftersom den har texten på sig så förvirras den inte med t.ex. musikkvolym, en trådlös signal av något slag, eller t.ex. batteriets laddning i datorn. Den nuvarande RSS ikonen har blivit kritiserad för bl.a. detta, men också för att ha kopierat ikonen på Apples datorer som symboliserar AirPort, OS X:s trådlösa nätverk (se bild 13).



Bild 11. Den nutida RSS-ikonen



Bild 12. Apples tidigare RSS ikon



Bild 13. Apples AirPort ikon

De runda hörnen i den nutida RSS-ikonen påminner mycket om ikonerna som används i iOS. Likheterna i Apples AirPort ikon och den nutida RSS-ikonen är ännu tydligare. Den nutida RSS-ikonen är som en blandning av iOS-ikoner och Apples AirPort-ikon. Den nutida RSS-ikonen har fått ett klart inflytande av Apple.

Internet är nuförtiden fylld av ikoner av olika slag. Detta beror dels på det att massvis av nya tjänster blivit alltmer lättare tillgängliga i samband med web 2.0. Webbssidor vill ha så många besökare som möjligt och det är mycket effektivt att låta besökarna sköta en del av denna process. Detta kan ske genom att t.ex. skicka en länk till en vän om sidan i fråga, eller bli medlem i webbsidans grupp t.ex. via sociala medier, eller genom att t.ex. beställa en RSS-feed, som automatiskt skickar uppdaterad data, vilket är positivt för både besökaren och företaget i fråga. Alla dessa tjänster och många andra, aktiveras ofta genom att först klicka på en ikon, som representerar tjänsten. I jämförelse till t.ex. 90-talet har utbudet på ikoner ökat drastiskt.

I samband med iOS blev det snabbt en trend att använda ikoner som har liknande om ej likadana visuella effekter som i iOS. På nätet påträffas också på många ställen ikoner som ser ut att stå på en reflekterande yta som i ”Dock-panelen” i OS X, som nämndes i kapitel 2.5. Denna effekt är redan en längre tid känd inom 3d grafik, men blev också mer spridd till nätet i samband med Apples påverkan: det finns dessutom flera lektionsvideon och anvisningar på nätet som förklarar hur man kan imitera Dock-panelen och iOS ikoner för bruk på webbsidor. På webbplatsen ”beautiful life” kan man t.ex. lära sig att själv göra ikoner och knappar vars utseende är kopierat från OS X och iOS (se bild 14). Denna webbplats presenterar sidan genom att konstatera det samma som dykt upp i detta arbete: Apples design är mycket efterfrågad. Introduktionen på denna webbsida börjar så här:

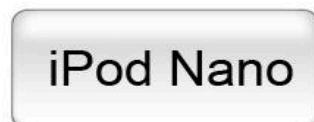
”Mac style (or Apple style) is a popular trend in web design and characterized by using of semi-circular design elements and smoothed forms, abundance of white background, presence of specific fonts and icons “under glass”.

(<http://www.beautifullife.info>)

[Create Apple's Navigation Bar in Photoshop from Scratch](#) – Photoshop Tutorial



[Making an Apple Button](#) – Photoshop tutorial



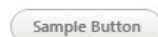
[Mac Button](#) – Photoshop tutorial



[MAC OSX Buttons](#) – Photoshop tutorial



[Mac Style Web Button](#) – Photoshop tutorial



[iPhone Style Icon](#) – Photoshop tutorial

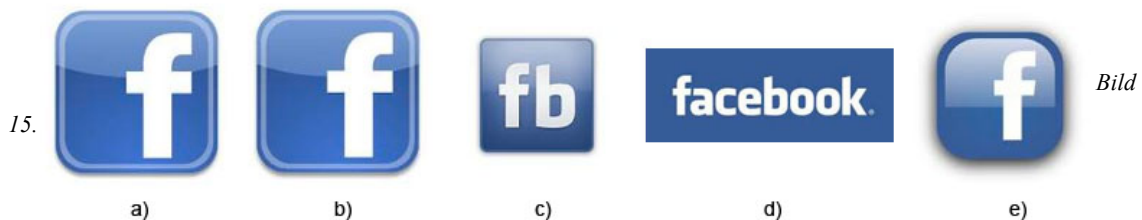


Bild 14. Anvisningar för att göra ikoner och paneler som ser ut som de som används i OS X, iOS och Apples hemsida

När man besöker webbplatsen Google på adressen "http://www.google.com", som är världens mest besökta webbsida enligt Alexa (<http://www.alexa.com/topsites>), samt den mest kända sökmotorn, så kan man snabbt se olika typer av ikoner om man skriver in några nyckelord. I en sökning på Google, gjord 30.11 2011, med nyckelorden "Fa-

cebook icon”, Twitter icon”, och ”RSS icon”, så dök det upp exempel på ikonerna, och dessutom har de första bilderna på ikonerna som dyker upp, exakt samma visuella effekter som tilläggs i iOS. Dessa nyckelord användes eftersom de är de synligaste ikonerna på nätet nuförtiden, tillsammans med Blogger, Youtube och LinkedIn.

Det är vanligt att ikoner på internet – vilka nästan är identiska med ikonerna i iOS, inte har någon direkt länk till Apples operativsystem OS X, eller iOS – men de följer samma visuella utseende som iOS, och dessutom används mycket ofta på nätet. För att klargöra detta demonstrerar jag de fem första förslagen Googles bildtjänst föreslår, då man söker efter bilder med följande termer: ”Facebook icon” (se bild 14), ”Twitter icon” (se bild 15) och ”RSS icon” (se bild 16).



Googles fem första förslag med sökorden ”Facebook icon”



Bild 16. Googles fem första förslag med sökorden ”Twitter icon”



Bild 17. Googles fem första förslag med sökorden ”RSS icon”

I bild 15 är det de två första ikonerna (a) och (b) som ikonerna i iOS. Webbplatsen bakom ikon 15 a, är invalidiliitto (<http://www.invalidiliitto.fi/>), och webb-platsen för ikon 15 b, är Metropolia (<http://www.metropolia.fi/palvelut/kirjasto/>). Märk också ikon 15 e, den har liknande effekter som tilläggs i iOS, men är rundare och ”glasytan” är olik.

I bild 16 är det de två sista ikonerna ”d” och ”e” som om de tagits direkt från iOS. Webbplatsen bakom ikon 16 d, är återigen Metropolia, och webbplatsen som ikon 16 e tillhör, är ”Jobitti” (<http://www.jobitti.fi/>) - en plats för unga att söka jobb. Märk även ikon 16 a, den påminner om ikonerna i iOS, men är mer komplicerad, och har dessutom en reflektion nedanför sig – på samma vis som ikonerna i Dock-panelen i OS X.

I bild 17 är det ”e” som gäller. Webbplatsen bakom denna ikon är ett skolnings institut som heter Merit World.
(<http://www.meritworld.com/viewtopic.php?PageID=255>).

Som man ser av mina ovannämnda exempel, så har ingen av dessa webbplatser att göra med antingen iOS, OS X, eller Apple överhuvudtaget. Dessa sökord och exempel på ikoner är endast en bråkdel av alla ikoner på nätet som har en oundviklig ”iOS känsla”.

4 APPLES HEMSIDOR

I detta kapitel vill jag kort presentera Apples hemsidor och utseendet på dem. Även om sidor på internet ej anses vara något som direkt förknippas med ett grafiskt användargränssnitt traditionellt sett, så anser jag ändå det är viktigt att ta upp detta eftersom de bra ger en bredare helhetsbild av Apple och dess GUI design.

Som jag nämnde i tidigare kapitel så fungerar Apples produkter bra tillsammans på grund av bl.a. effektiv synkronisering och att man lätt kan överföra data dessa emellan. Detta är också en av orsakerna till att användare av Apples produkter kommer snabbt i kontakt med Apples hemsidor; på Apples webbplats kan man hitta uppdateringar för de tjänster eller system man använder, och ladda ner olika program samt hitta viktig information. Återigen håller Apple starkt fast i sin konsekvens även på hemsidorna; det första besökaren ser då den kommer in på webbplatsen är länkarna och produktbilderna. Länkarna är uppställda på samma sätt som huvudpanelen är i OS X, samt färgerna är bekanta. Logotypen som ligger till vänster och den gråa färgen är för Macintosh användare mycket bekant och trygg; besökaren på denna hemsida kan känna sig hemma om han/hon är bekant med Apples produkter från tidigare. Dessutom har sidan så klart skinnande element som både OS X och iOS användare redan länge känt till.

Som det föregående kapitlet visade, har iOS påverkat webbdesignen. Detta gäller också själva formgivningen på Apples hemsidor; på internet finns det massvis av sidor som fått inflytande från Apples hemsidor. När man diskuterar detta är det viktigt att undra om andra webbplatser fått inflytande, eller direkt kopierat formgivningen på Apples hemsidor. Dessutom bör man också undra hur mycket, eller varifrån Apple fått inflytande till sin formgivning och funktionalitet. Det som tidigare kapitel i detta arbete ändå bevisat är att Apples tidiga operativsystems formgivning på GUI:n ändå är den största påverkaren även på deras nuvarande webbplats (<http://www.apple.com>) år 2011 (se bild 18).



Bild 18. Apples hemsidor år 2011

Likheterna i Apples hemsidor och i OS X är mycket tydliga: den grå färgen på huvudmenyn, huvudmenyns placering uppe, logotypens placering till vänster och den skinnande effekten är alla starkt förknippade med Apple redan en lång tid tillbaka.

De mest centrala elementen i Apples hemsidor är:

- ”Lätta” färger som är fräscha och klassiska: svart text på vit bakgrund
- De vita utrymmena är effektivt använda: sidorna ”andas” och är ej för fulla med information
- Typografin är attraktiv och tydlig: Olika typsnitt och storlekar på typsnitten används, men konsekvent och det finns ej för många av dem

- Vackra produktfotografier som är lockande och berättar snabbt för besökaren vad som är nytt
- Ikoner används som stöd för texter
- Sidorna fungerar bra eftersom de osynliga kolumnerna och raderna bygger upp en symmetrisk hierarki
- Tydlig och användarvänlig navigering: länkarna är klara och korta och därför effektiva.
- Användning av kontrast för att flytta besökarens koncentration till valda sektioner
- Det högra övre hörnet har en sökmotor placerad för effektiv sökning
- Allmänt sett råder en ”mindre är mera”-mentalitet i sidorna

De ovanstående elementen som beskriver sidorna är en bråkdel av de funktioner och visuella element som dyker upp då man går djupare in i sidorna och navigerar en längre tid. Element som man ej ser, som bygger upp sidornas struktur, såsom själva koden, är också något att nämna. Apple har en längre tid meddelat att de ej anser applikationen Flash att vara något som de gillar. Orsaken till detta är bl.a. tekniska funktioner, men det viktiga är att detta har bl.a. lett till att Apples hemsidor är uppbyggda med HTML5 och använder av massvis Javascript. För att inte gå in på för tekniska områden utan hålla sig till GUI:n så kan man nämna att Apples ställning gentemot Flash har bl.a. haft den efterföljden att Adobe, företaget bakom Flash, ej mera utvecklar Flash för mobila apparater. Detta kan anses som direkt påverkan på mobila samt internet baserade GUI:n. Detta är dock något som har mycket att göra med ökningen av HTML5, som erbjuder annorlunda sätt att uppvisa video än Flash, men också Apples ställning på detta: iOS stöder ej heller flash, på samma sätt som Apples hemsidor. Att påstå att man får inflytande av en hemsida som använder sig av stora vita ytor och gråa färger blandat med svart o.s.v. är något att diskutera: en sådan formgivning kan ju anses vara lika abstrakt som domarna ansåg Apples GUI vara i åtalet som beslöts 1994 i rättegången Apple mot Microsoft och Hewlett-Packard. Å andra sidan har det dykt upp en hel del internet sidor som lätt kunde blandas med Apples, om man jämför deras färgvärld och struktur sinsemellan. För att klargöra detta kan man parallellt jämföra dessa. I nedanstående bilder

har jag placerat Apples hemsida (<http://www.apple.com>) och företaget Gibson som tillverkar gitarrer (<http://www2.gibson.com/Gibson.aspx>). Likheterna är oundvikliga i dessa två hemsidor (jämför bild 19 och bild 20).



Bild 19. Apples hemsidor år 2011

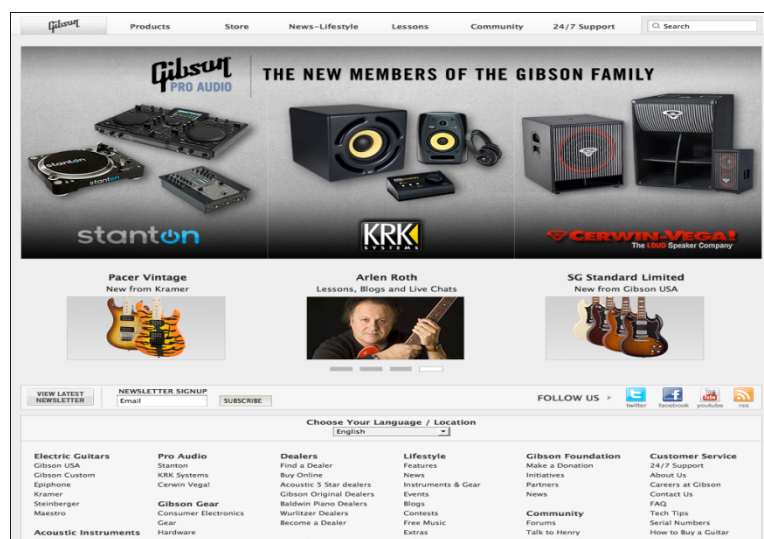


Bild 20. Gibsons hemsidor år 2011

Det ovanstående exemplet är endast ett av många som använder samma eller mycket liknande uppbyggnad, färgvärld, samt navigering som Apples hemsidor. Dessutom stöter vi här också på ikonerna Twitter, Facebook, Youtube och RSS, som långt är likadana som i iOS (se bild 19)

För att inte endast använda ett exempel demonstrerar jag ännu en hemsida som är mycket lik Apples. Denna sida har ej heller någon relation till Apple, men följer kanske ännu mera samma som Apple, än det ovanstående exemplet. Denna webbplats heter ”Kiss wedding books” och ligger på adressen <https://www.kissweddingbooks.com/>. Likheterna är återigen oundvikliga. (se bild 20).

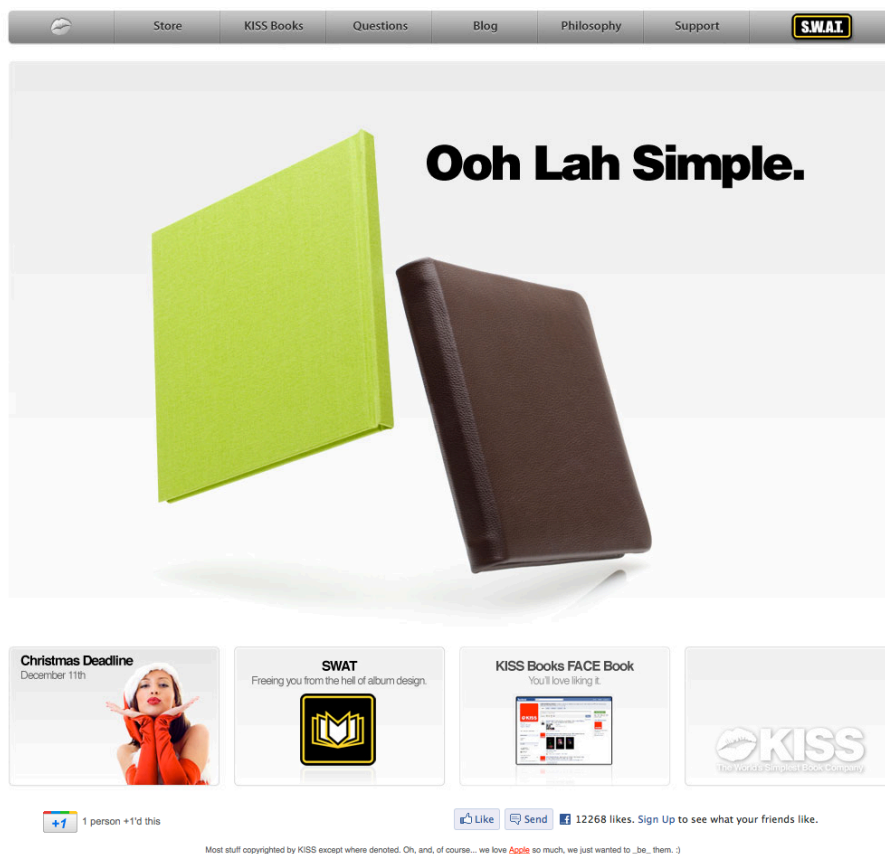


Bild 21. "Kiss wedding books" hemsida år 2011

Att kopiera och försöka imitera Apples hemsidor utseende samt dess systems ikoner etc. är mycket vanligt. Dessutom finns det många hemsidor som kopiera Apples hemsidors tidigare utseende och blandar det med den nuvarande formgivningens. Man kan undra om internet sidornas formgivare har brist på kreativitet, eller om det är deras chefer som

vill sträva efter en ”Apple -look”. I varje fall kan man se att Apple återigen haft stort inflytande på designen och utseendet på användargränssnitt på nätet.

5 ANALYS

I detta arbete har det uppkommit många intressanta saker som berör Apple som ett innovativt företag och hur Apple påverkat det grafiska användargränssnittet. Det har visat sig att Apple redan i ett tidigt skede hade stort inflytande på GUIn och än i dagens läge anses vara det mest uppskattade företaget då man talar om UI och speciellt GUI. Tidigare när Apple huvudsakligen koncentrerade sig på datorer så nådde Apples GUI praktiskt sett till alla andra stora operativsystem på marknaden. Apples design och konsekvens i dess produkter samt som ett innovativt företag som sådant har lett till att företag av olika slag fortfarande blir påverkade av Apple och dess GUI.

Det är bevisat att Apple har haft ett stort inflytande på de tidiga operativsystemen på både visuell och funktionell nivå, likaså som på de nutida internetbaserade tjänsterna samt även på mobila apparater som mobiltelefoner eller små bärbara datorer. Apples minimalistiska, men samtidigt högt utvecklade och attraktiva grafiska användargränssnitt har nått en mycket större spridning än någon kunde tidigare förutse. Ikonerna som Apple använder i iOS har nått internet med ytterst stor kapacitet och dessutom gett inspiration för bl.a. grafiska formgivare att vidareutveckla dessa för olika medier.

Det är bekräftat att de visioner Jobs redan på 80-talet hade gällande användbarhet före funktionalitet, är något som än i dagens läge är hållbart; Apples produkters sätt att fungera i harmoni sinsemellan och deras simpla, men ändå attraktiva och effektiva grafiska användargränssnitt, har lockat mer och mer anhängare konstant.

Apple anses i dagens läge vara ett av de mest uppskattade företagen i världen och detta är till stor del i samband med faktumet att Apples grafiska användargränssnitt visat sig vara lätta, men samtidigt effektiva att använda. I detta arbete har det också kommit fram att Apple ej endast haft ett stort inflytande på grafiska användargränssnitt i olika medier utan också satt standarder på olika visuella element, som påträffas dagligen i informationsteknologi, d.v.s. digital kommunikation.

Geometrisk former såsom runda hörn eller t.ex. visuella effekter såsom skuggor och reflektioner är endast några element som Apple lämnat efter sig och blivit alltmer synliga nuförtiden. Apple har påverkat GUIn mestadels på det visuella planet på digitala apparater genom dess formgivning av symboler, ikoner, paneler och fönster samt deras färger. Apple har dessutom påverkat den fysiska formgivning av mobiltelefoner: efter

att iPhone kom ut på marknaden, har mobiltelefoner alltmer börjat likna varandra – de har alltmer börjat likna Apples iPhone. Apples iOS har haft en stor påverkan på att internet nuförtiden använder sig mycket av ikoner och ytor som är alltmer glansiga till sin natur.

Att Apple från första början satte tyngd på GUI:n är mycket centralt, men också det faktumet att Apple är ett företag som utvecklar massvis av olika grafiska användargränssnitt leder till att t.ex. personer som utvecklar GUI:n eller grafiska formgivare överlag lätt kommer i kontakt med Apples produkter. Det har visat sig i undersökningar som påträffats i samband med detta arbete, att när Apple, visat sig vara framgångsrik med sina nya tjänster och produkter om och om igen, så har också ett ännu starkare förtroende för Apples GUI skapats. Detta gäller GUI utvecklare samt konsumenter. Att just Apple haft ett så stort inflytande på GUI:n är bundet också med att Apple blivit alltmer synlig på marknaden. Detta är i direkt samband med att Apple expanderat sin marknad från datorer till andra områden såsom mobila telefoner och musikspelare.

När man söker svar på frågan hur utseendet på operativsystem och internet påverkats av Apple, kan man konstatera att påverkan varit mycket stor. Apple har satt standarder på både GUI:n som är förknippad med hårdvara och mjukvara. Via inflytanden från Apple har design på internet börjat skrida mot en mer minimalistisk riktning, samt operativsystemens grafiska användargränssnitt är till sin natur alltmer lugna och erbjuder mera utrymme för användarna. Apples inverkan på GUI:n har bl.a. haft den effekten att operativsystemen nuförtiden är enkla och använder mycket tomrum; när man börjar jobba i en skrivbordsmiljö i t.ex. OS X eller Windows, så har GUI:n som utgångspunkt ett mycket tomt ”skrivbord”. Tidigare fanns det mycket mer synliga valmöjligheter i operativsystem, men nuförtiden, långt p.g.a. Apple, är dessa, vare sig i form av t.ex. olika ikoner eller knappar, text eller paneler, mer dolda. Samtidigt som valmöjligheterna har ökat, har deras synlighet minskat; användaren kan, när han/hon vill, hitta de olika funktionerna som behövs, men detta sker enligt användarens behov; element som inte behövs, behövs ej heller vara i vägen. Minimalism, utrymme och enkelhet är nyckelord när man diskuterar Apples inflytande på både operativsystemens GUI och internet. Dessutom har Apple också haft inverkan på att mera rundhet och känslan av att jobba med objekt som är tre dimensionella, har ökat på internet samt olika mediers GUI.

Var kan man då se att Apple haft inflytande på det grafiska användargränssnittet? De viktigaste aspekterna som förekom i detta arbete är att Apple har haft inflytande på bl.a. följande områden:

- Operativsystem: Att jobba i en skrivbordsmiljö med WIMP, samt färgen på huvudpanelen blev grå tack vare Apple.
- Operativsystem: Operativsystemet Windows använder nuförtiden många element som härstammar från OS X; genomskinlighet, reflekterande ytor, och större ikoner. Likheterna i dessa system var också mycket tydliga på 80-talet (se kapitel 2.4)
- Datoranvändning: Musen blev en standard
- Internet: De visuella effekterna som iOS använder på sina ikoner har spridits ut på nätet och dessa kopieras konstant
- Internet: Apples hemsidors grafiska formgivning har gett inflytande samt kopieras konstant av många företag
- Mobila apparater: Via Apples iOS har pekskärmar blivit mycket mer populära
- Mobila apparater: Efter att iPhone kom ut på marknaden har mobiltelefonernas GUI alltmera börjat likna varandra

Att det var Apple som har haft och fortfarande har ett så stort inflytande på GUI:n ligger främst i företagets historia och dess grundare. Apples grundares visioner gällande det grafiska användargränssnittet visade sig vara fungerande och innovativa. Apple har haft ett kontinuerligt mål att erbjuda grafiska användargränssnitt som är visuellt eleganta och fungerande. Samtidigt har Apple från första början haft användaren i fokus när Apple utvecklat grafiska användargränssnitt; Apples produkter och dess grafiska användargränssnitt är lätta att använda och bygger på talanger de flesta har från förut.

Ett pålitligt och kvalitativt företag som producerar innovativa lösningar är något man lätt vill bekanta sig med. Apples produkter har många gånger gjort rekord i försäljning eftersom de helt enkelt är intressanta och fungerar. Apple har också haft aggressiva reklamkampanjer som påverkat att alltfler börjat använda Apples GUI. Eftersom Apple

redan i ett tidigt skede satt standarder för sätt att arbeta med digital kommunikation, har Apple också fått ett gott rykte som en utvecklare av andra GUI:n och andra produkter. I företaget Apple har det funnits visionärer som tydligt har trott på sina produkter, vetat vad som säljer och via detta har Apple påverkat. Apples enkla design har visats vara mycket omtyckt och man kunde säga att Apple gjort minimalism till en trend. Eftersom Apple många gånger varit den första att komma ut med en ny produkt, så har Apple också blivit den som har gett ett starkt inflytande på andra och via dess har Apples GUI spridits.

Ett av detta arbets mål var att försöka hitta faktorer som förklarar hur grafiska användargränssnitt kan utvecklas så att de är effektiva. Detta arbete har visat att Apples GUI är fungerande och har inflytande. Apples grafiska användargränssnitt som är lätta att använda är därför också direkt mer effektiva än komplicerade användargränssnitt, även om de hade mera funktioner. Dessutom är Apples grafiska användargränssnitt mycket effektiva eftersom de är så kompatibla sinsemellan. Olika produkter har olika grafiska användargränssnitt, men om de ändå är kompatibla med varandra, så bygger de en helhet som är ytterst effektiv. Det har visats att Apples produkter, speciellt de nutida, fungerar effektivt tillsammans, och dessutom har de olika produkterna långt liknande visuella utseenden i deras mjukvara, vilket återigen effektiverar GUI:n användning. Apples konsekvens i dess produkter och tjänster är tydligt ett lyckat - och för användarens del, rättvist sätt att utnyttja det grafiska användargränssnittet.

Det är visat att Apple haft ett stort inflytande på GUI:n och dessutom på den grafiska formgivningen på nätet. Även om Apple ej någonsin gjort drastiska förändringar på sina GUI:n så har de ändå konstant förändrat utseendet på dem, men samtidigt hållit sin konsekvens och ändå haft en stor påverkan på andra grafiska användargränssnitt.

Trender kommer och går, men elegant minimalism och regelbunden konsekvens, har Apple bevisat vara fungerande, hållbart och dessutom mycket inflytelserikt.

6 KÄLLFÖRTÄCKNING

Böcker

Irmeli Sinkkonen, Hannu Kuoppala, Jarmo Parkkinen, Raino Vastamäki, 2008, *Psychology of usability*, Finland, Edita Publishing, 274 s. ISBN: 951-826-667-0

Wilbert O. Galitz, 2002, *The essential guide to user interface design, An Introduction to GUI Design Principles and Techniques*, 2uppl.U.S.A, 760s., ISBN: 0-471-084646

Elektroniska källor

<http://www.cs.helsinki.fi/u/kerola/tkhist/k2000/alustukset/kayttoliittymat/seminaari.html>
[www] Hämtad 15.10.2011

<http://osxdaily.com/2011/08/30/windows-8-vs-mac-os-x-and-ios/> [www] Hämtad 15.10.2011

<http://www.pjoy.fi/lehdet/mikrohistoria75-97.htm> [www] Hämtad 3.8.2011

<http://arstechnica.com/old/content/2005/05/gui.ars> [www] Hämtad 6.8.2011

<http://www.instantshift.com/2010/01/30/40-apple-inspired-website-designs-for-design-inspiration/>
[www] Hämtad 6.8.2011

<http://developer.apple.com/library/mac/#documentation/UserExperience/Conceptual/AppleHIGuidelines/IconsImages/IconsImages.html> [www] Hämtad 16.8.2011

<http://developer.apple.com/library/ios/#documentation/userexperience/conceptual/mobilehig/IconsImages/IconsImages.html> [www] Hämtad 16.8.2011

<http://toastystech.com/guis/macosl.html> [www] Hämtad 16.8.2011

<http://lowendmac.com/orchard/06/apple-vs-microsoft.html> [www] Hämtad 16.8.2011

<http://www.digitaltrends.com/computing/windows-7-team-angered-by-microsoft-managers-claim-windows-7-was-inspired-by-os-x/> [www] Hämtad 16.8.2011

<http://www2.gibson.com/Gibson.aspx> [www] Hämtad 1.11.2011

(<http://xeroxstar.tripod.com/>) [www] Hämtad 1.11.2011

<http://www.beautifullife.info/web-design/20-apple-inspired-tutorials-for-practice-web-designers/>
[www] Hämtad 12.12.2011

Övriga

Apple manual:

Apple Computer, Inc. (1985), Inside Macintosh Part 1

Apple manual:

Apple Computer, Inc. (1985) *Macintosh Human Interface Guidelines*